



Módulo 1

MOOC de tecnología

Lección 2

En alianza con



Lección 2:

Recursos prácticos

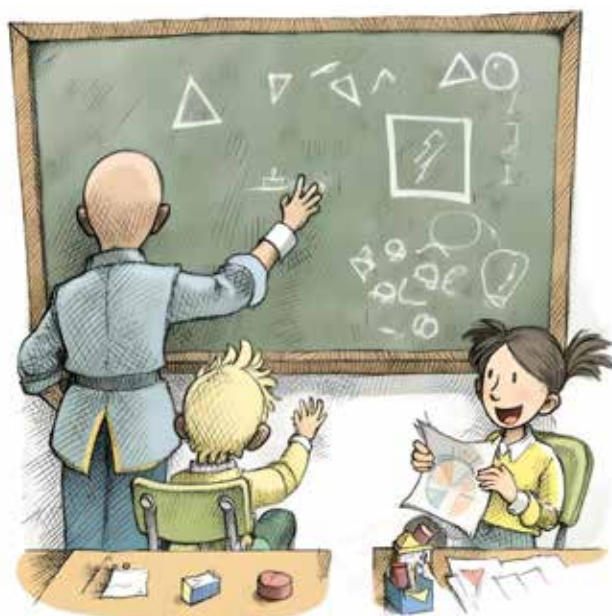


En esta sección, se presentarán a los docentes recursos prácticos, como actividades interactivas, juegos educativos y software diseñados para facilitar la enseñanza en el aula. Estos materiales ofrecerán herramientas dinámicas que fomentarán el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera creativa y efectiva.

1

Actividad interactiva

Compute-it



Este juego sigue un conjunto de instrucciones para resolver retos a través del uso de las flechas del teclado. Aparecen bucles y otras instrucciones a partir del avance de los niveles. Está orientada a desarrollar habilidades de pensamiento computacional.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

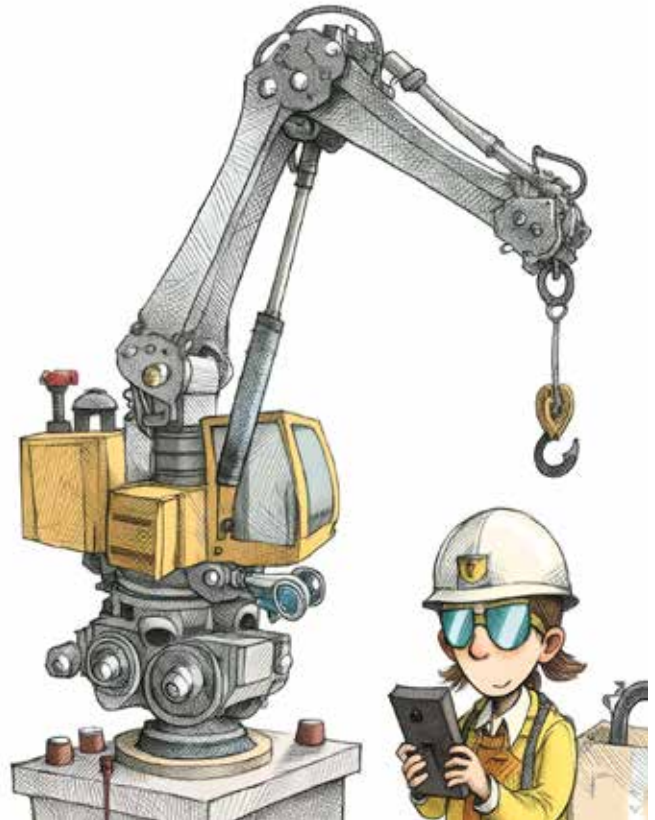
2

Actividad interactiva – Creación digital y pensamiento computacional

Es una página que cuenta con dos ambientes virtuales de aprendizaje relacionados con el pensamiento computacional a través del desarrollo de contenidos del área de tecnología e informática. El sugerido es “Creación digital y pensamiento computacional”, pero puede encontrar otro llamado “Programación y computación”, que también puede explorar. A partir de este ambiente, los estudiantes pueden desarrollar actividades relacionadas con el pensamiento computacional.

Para utilizarla, es necesario descargar el software eXeLearning, que es libre e intuitivo. Además, desde la página web, se puede conocer la estructura curricular, las intencionalidades pedagógicas y otros recursos didácticos que desarrollan el ambiente.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)



➤ OTROS RECURSOS

3

Juego 1 Code Panda

En esta página se encuentra un juego en el que un oso panda debe encontrar su bambú; el camino se construye a partir de la secuencia de bloques de programación que el jugador determina. A medida que avanzan los niveles del juego, comienzan a aparecer bucles y condicionales. Además, hay un video que explica el juego.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

4

Juego 2 Blinky en el bosque

En esta página se encuentra un juego en el que un robot debe cumplir las misiones que se presentan nivel a nivel, teniendo en cuenta las situaciones que pueden poner al robot en problemas. Se juega utilizando las flechas del teclado. Este juego permite desarrollar el pensamiento computacional a partir de la solución de problemas.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)



5

Software - eXeLearning



El software eXeLearning es de autoría libre y de código abierto, lo que permite crear contenidos educativos interactivos y accesibles sin necesidad de tener conocimientos avanzados en programación. Se utiliza principalmente para diseñar materiales educativos en formato digital que pueden ser exportados como sitios web, documentos HTML, SCORM, ePub3 o contenido para otras plataformas de aprendizaje, como Moodle. Esto lo convierte en una herramienta muy útil para educadores que desean desarrollar sus propios recursos didácticos digitales de manera sencilla.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

Enlace al manual de uso: [CLIC AQUÍ](#)

➤ **Este MOOC fue desarrollado en el marco del convenio entre el Instituto UNNO del Parque Científico de Innovación Social de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO y la Secretaría de Educación del Distrito (SED), como parte del desarrollo de las Olimpiadas STEM Bogotá 2024.**

Se reconocen los aportes individuales de los profesionales participantes, de acuerdo con la **Taxonomía de Roles CRediT** (Contributor Roles Taxonomy, <https://credit.niso.org>), de la siguiente manera:

Conceptualización:

Nancy Yohana Carrillo Carrillo (Instituto UNNO)
Andrea Alejandra Zárate Montero (Instituto UNNO)
Jaime Andrés Benavides Espinosa (SED)
Mabel Ayure Urrego (SED)

Redacción y edición:

Paula Angélica Posada Ruíz (Instituto UNNO)
Omar Esteban Cadena Hernández (Corrector de estilo-Instituto UNNO)

Validación:

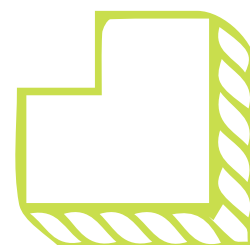
Nancy Yohana Carrillo Carrillo (Instituto UNNO)
Andrés Camilo Pérez Rodríguez (SED)
Diana Marcela González Jiménez (SED)

Visualización:

Óscar Gabriel Rincón Suárez (Diseño gráfico e ilustración – Instituto UNNO)
Andrea Alejandra Zárate Montero (Instituto UNNO)
Leidy Jacqueline Lamprea Urrego (Instituto UNNO)
Jaime Andrés Benavides Espinosa (SED)
David Alba Producciones

Recursos:

Camilo Vieira (Experto temático-Clase magistral)



Administración del proyecto:

Viviana Garzón Cardozo (Instituto UNNO)

Sandra Liliana Hernández Méndez (Instituto UNNO)

Mabel Ayure Urrego (SED)

Financiación del proyecto:

Convenio Especial de Cooperación de Ciencia y Tecnología No. 6285895 de 2024, suscrito entre la Secretaría de Educación del Distrito y la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO- PCIS

Cómo citar este documento:

Posada, P., Carrillo, N., Benavides, J. Ayure, M., Zárate, A., Pérez, A., González, D., Cadena, O. (2024). MOOC de tecnología para Básica Secundaria —Recursos para el aula. Bogotá, Colombia: Instituto UNNO – PCIS, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO y Secretaría de Educación del Distrito.